Metro

Un module pour le jeu de rôle Biomasse
Par Milloupe

Le monde sous terre
est fait de verre
brisé sous nos pieds
la ville terrassée
le ventre ouvert
des vieux enfers
craquelle pour laisser
filtrer la lumière
des heures dernières

- Thomas Munier

AVANT-PROPOS

Metro est l'enclave souterraine s'étendant sous l'ancienne ville de Paris. Dans les égouts, les tunnels de métro, les catacombes, et plus profond encore, une ville formée d'un gigantesque réseau de tunnels abrite une population épuisée mais luttant toujours pour sa survie. Oserez-vous vous perdre dans ce dédale humide et surpeuplé, où règnent en maîtresses l'injustice, les épidémies et la folie ? Si c'est le cas, ce jeu de rôle est fait pour l'explorer.

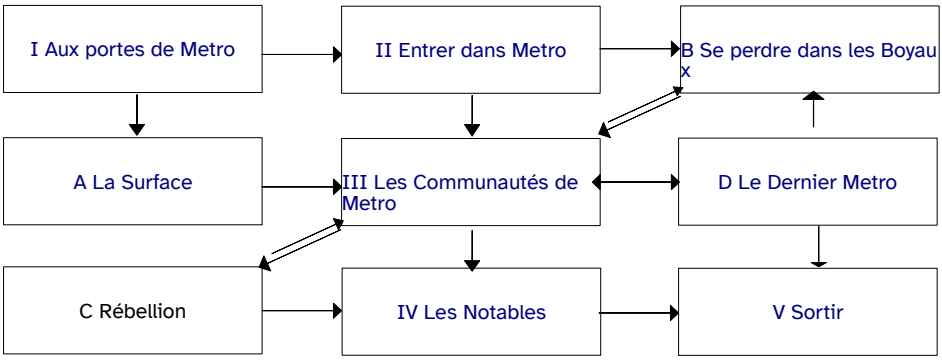
UN MODULE POUR LE JEU DE RÔLE *BIOMASSE*

Ceci est un module pour le jeu de rôle *Biomasse* [En développement], dont la lecture n'est pas nécessaire pour jouer, le module étant auto-suffisant. Vous retrouverez d'autres modules sur la page de *Biomasse*.

LE MODULE EN UNE PAGE

Le seul matériel requis est ce guide et/ou sa version en ligne :
LIEN-WIP
Guide pour utiliser ce module : voir chapitre suivant (*Comment jouer un module*, Temps de lecture : 6 min).

Actes principaux (I à V) et secondaires (A à D) :



Actes flottants:

1. La Guilde de Châtelet
2. Les brutes de la Guilde
3. Les Fléaux de Metro

Jauge des emmerdes : Rencontrer le Roi

1. Le Signe Jaune
2. Des crises de folie
3. Le Roi en Jaune

Repoussoir :

Fuir à tout prix

COMMENT JOUER UN MODULE (temps de lecture : 6 min)

Voici les quelques éléments de règles et de contextes pour jouer un module. Ce descriptif est identique d'un module à l'autre, aussi n'aurez-vous besoin de ne le lire qu'une fois.

Un module de *Biomasse* est un jeu de rôle dont voici les quelques particularités :
- Il n'y a pas de mécaniques au sens classique du terme, ni de feuille de personnage.
- Le jeu est une procédure à suivre composée d'étapes, de listes où faire des choix, et de questions.
- La mécanique principale est de suivre le guide pas à pas, sans forcément l'avoir lu à l'avance.

Univers, version courte

Nous sommes dans l'univers de Millevaux
https://outsiderart.blog/millevaux/

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Univers, version longue (facultatif)

- L'action se place dans notre monde, dans un futur indéterminé.

La civilisation est tombée en **ruine** (on ignore depuis quand) et les enclaves qui subsistent menacent à leur tour de s'effondrer.
- **La forêt** a tout envahi et continue à progresser, et avec elle une faune et une flore sauvage et hostile.
- La majorité des humains souffrent de **l'oubli** : ils perdent les souvenirs de leur passé (les savoir-faire et les connaissances demeurent, mais l'histoire et le présent du monde sont oubliés). Ceci provoque un sentiment de manque et beaucoup luttent pour retrouver leur mémoire.
- **L'emprise**, une force mutagène, transforme les êtres et les choses. Humains, animaux, végétaux et même minéraux peuvent être touchés et se transmuter l'un en l'autre.
- **L'égrégore**, une trame psychique issue de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, provoque à notre insu des phénomènes surnaturels. Si une maison

a été le lieu de meurtres, elle devient une maison hantée avec des murs sanglants et des meubles qui dansent. Si les gens pensent qu'un ogre habite cette forêt, un ogre finira par émerger, qu'il apparaisse de rien ou qu'un habitant se transforme en ogre.

- Les **horlas** sont des créatures issues de l'emprise et de l'égrégore. Ils ne sont ni humains ni animaux, leurs apparences et leurs motivations sont variées. Les gens les craignent mais les connaissent très mal.

- Voici les huit **espèces** jouables (les espèces dites mnésiques sont immunisées à l'oubli) : humain, maletronche (mutant), horsain (humain se transformant en horla), masque d'or (pseudo-humain mnésique avec des pouvoirs psy, corax (changeformes hommes-corbeaux mnésiques), goupil (renard intelligent et mnésique, quadrupède ou bipède), grours (ours bipède intelligent), changeforme (horla mnésique mimant une apparence humaine).
- Voici les huit périodes de la journée : aube, zénith, crépuscule, presque-nuit, grasse-nuit, noire-nuit, nuit brune, presque-aube.
- Quand deux personnes se rencontrent, elles pratiquent le salut mémoriel : on se croche les mains et on dit « Tout est lié et voici mon histoire : [insérez ici nom et récit de vie de la personne.].
- Quand on tue un humain, un monstre ou un animal, on peut recevoir un choc mental, douloureux et temporairement invalidant.
- Un humain, un monstre ou un animal mort doivent recevoir des rites funéraires sinon ils peuvent revenir sous forme de mort-vivant.
- Les souvenirs peuvent servir de monnaie. Pour les petites dépenses, une petite obole (on raconte le souvenir). Pour les grandes dépenses, une grande obole (on cède le souvenir, voire on cède son passé).

Sécurité émotionnelle

Mettez-vous d'accord au préalable sur différentes choses :

- Quels sont les tabous à ne pas aborder en cours de jeu ?
- Quels sont les thèmes sensibles qui peuvent être abordés
  mais seulement sous forme d'ellipse ?

En cours de jeu, aucun système de résolution ne vient sanctionner vos propositions. Ce que dit une joueuse est considéré comme vrai, quoi que ça puisse concerner, même si ça contredit ce qui vient de se passer. Cependant, les autres joueuses doivent se sentir libre de dire « non » à toute proposition qui n'irait pas dans le sens d'une partie harmonieuse selon elles, a fortiori si des thèmes qui leur sont sensibles sont abordés.

Le terme **« oubli »** permet d'annuler une scène ou une question, le terme **« revisitation »** permet de « re-tourner » une scène d'une façon qui puisse nous permettre de gérer un malaise.

Note : les entrées ☆ caractérisent des éléments plutôt positifs
et les entrées ★ caractérisent des éléments plutôt négatifs.

Contrat de table

Pour commencer à jouer, vous allez devoir vous mettre d'accord sur la façon de faire. Ce jeu peut être réalisé en solitaire, mais le reste de ce chapitre est rédigé pour les groupes de deux joueuses ou plus.

Voici les diverses questions à vous poser :

- Adjoint-on un système de règles à la base freeform du module ?
  Si oui, *Inflorenza* ou *Nervure* peuvent faire l'affaire.
  Nervure : https://chartopia.d12dev.com/collection/1196/
  Inflorenza : https://chartopia.d12dev.com/collection/1761/
- Y-a-t-il une joueuse avec un rôle d'arbitre ?
  Si oui, quels sont ses rôles ?
    - Accompagner dans la procédure de jeu ?
    - Poser des questions aux autres joueuses ?
    - Faire des suggestions aux joueuses ?
    - Incarner le décor et les figurants ?
    - Trancher sur l'issue des actions ?
    - Décrire la descente ?
    - Faire jouer la procédure tout en la masquant ?
    - Incarner un personnage ?

Création de personnages et de contexte

Si vous jouez ce module en one-shot ou pour débuter une campagne, vous aurez besoin de définir les personnages et le contexte de départ.
Voici les questions à vous poser :

- Quelle est la situation de départ ?
- Dans quel lieu ?
- À quelle période de l'année ?
- Quel temps fait-il ?
- Appartenez-vous à une communauté ?
- Êtes-vous en compagnie d'un ou de plusieurs figurants ?

- Êtes-vous dans une enclave habitée ?
- Comment vous appelez-vous ?
- Êtes-vous de nature humaine ou pseudo-humaine ?
- À quoi ressemblez-vous ?
- Quelle est votre mission de vie ?
- Quel est le destin que vous tentez de combattre ou d'accomplir ?

Cette création de personnage ou de contexte peut être réalisée sur cette application.

Navigation dans le module

En allant au chapitre précédent (**LE MODULE EN UNE PAGE**), vous réaliserez que le module est découpé en 15 actes :
Les actes I, II, III, IV et V sont les actes principaux. Si le temps vous manque, contentez-vous de jouer ceux-ci (vous pouvez même souvent vous arrêter en III ou en IV). Ils s'enchaînent par ordre numérique.
Les actes A, B, C, D sont les actes secondaires. Ils sont liés aux actes principaux par une arborescence représentée au début du chapitre *Le module en une page*.
Les actes 1, 2 et 3 sont des actes flottants. Vous pouvez vous y rendre à n'importe quel moment pour allonger la sauce, ou quand le module vous le propose.
La jauge des emmerdes est une série de trois actes de gravité croissante (numérotés de 1 à 3). Rendez-vous à l'acte 1 de la jauge des emmerdes parce qu'une joueuse vient de répondre à une question en se rendant la vie trop facile (c'est donc un retour de karma) ou parce que le module vous y invite.
Le repoussoir est un acte à jouer si vous voulez quitter la zone de jeu. Il est donc possible de quitter la zone de jeu à tout moment (ce qui va interrompre le module de façon prématurée) mais comme vous le verrez, ce n'est pas sans péripétie.

Vous commencez toujours par jouer l'acte I et vous enchaînez selon les propositions précédentes.
Un acte se présente souvent sous la forme d'une série de questions bien que cela puisse parfois être plus complexe.
Répondez à tour de rôle à une des questions, et considérez l'acte terminé quand vous avez répondu ensemble à une ou deux questions (ou plus si vous avez envie d'allonger la sauce). Vous déterminez la question à poser en la choisissant dans la liste, en prenant un chiffre au hasard ou en utilisant la table aléatoire en ligne. Il est possible (et conseillé) de ne prendre qu'une question d'un acte flottant ou d'un acte de la jauge des emmerdes avant de revenir à un acte principal ou secondaire.

Le module est terminé au plus tard quand vous terminez l'acte V.

Vous constaterez qu'il est possible de jouer le même module plusieurs fois, même avec une équipe identique.

Ceci est un jeu d'ambiance et d'exploration. Considérez toutes les phases de jeu comme facultatives, et donc sentez-vous libre de sauter toute étape ou micro-étape qui ne correspondrait pas à votre vision d'un jeu harmonique et fluide. Ceci est dit une bonne fois pour toutes pour ne pas avoir à rappeler le caractère facultatif d'une micro-étape toutes les trois lignes tout en me permettant un inventaire exhaustif de vos options.

Épilogue

Racontez à tour de rôle l'épilogue de votre personnage : comment finit-il sa vie ?

Débriefing

Prenez un temps après la partie pour rendre compte. Cette étape est facultative, il est normal de ne pas vouloir débriefer ou de vouloir le faire à froid.

Voici les questions que vous pouvez vous poser :

- Comment vas-tu ? Qu'est-ce qu'on peut faire pour toi ?
- As-tu envie de reparler d'une scène ?
- Si tu devais rejouer, qu'est-ce que tu voudrais qu'on fasse autrement ?

1 ACTE PRINCIPAL 1 : Aux portes de Metro

Question collégiale d'introduction :
Que savez-vous de Metro ? Pourquoi y allez vous et qu'espérez-vous y trouver ? Vous pouvez choisir votre objectif de la liste suivante :
1 Vous cacher d'un persécuteur ou d'un prédateur
2 Retrouver une personne amie perdue
3 Trouver une réponse à une question qui vous obsède depuis quelques temps déjà
4 Vous éloigner de la forêt avant qu'elle ne cause votre folie
5 ☆ Y rencontrer une communauté et vous y installer
6 Explorer ses recoins les plus sombres
7 ★ Errer jusqu'à la folie
8 Rencontrer le Roi en jaune
9 Trouver un Artefact de l'Age d'or
10 Rejoindre ou fonder un culte
11 Trouver l'amour
12 Accomplir une promesse faite à une personne mourante
13 Suivre un horla pour vous en venger
14 Vous enrichir

Note : Si vous êtes plusieurs, vous pouvez soit avoir une motivation pour tout le monde, soit une par personnage. Par la suite, il sera souvent fait référence à « votre objectif », à vous de décider si cela en désigne un seul ou tous.

Liste des questions suivantes de l'acte :
1 Vous entendez des voix venant d'un peu plus loin, depuis un ancien parc, devenu un bois touffu strié de ronces et rempli de champignons à l'aspect douteux. Vous comprenez que ce sont des « marchands » venus commercer avec Metro. Quelle marchandise autrefois légale passent-ils dans la ville ? Si vous leur adressez la parole, ils vous donneront des informations utiles, à condition que vous emportiez de la marchandise avec vous. Le faites-vous ? Si oui, de quoi vous avertissent-ils ?
2 Blotti sous un porche d'immeuble en ruine, le regard triste et l'air épuisé, un couple s'éloigne en glapissant à votre approche. Elles ont été exilées de Metro, elles refusent de vous dire pourquoi. Que possèdent-elles qui peut vous aider ? Que leur donnez-vous en échange ?
3 En passant sur un pont ferroviaire dont l'armature a été presque complètement bouffée par la rouille, vous apercevez du mouvement en dessous de vous. Des créatures humanoïdes à la peau chitineuse et poussant des cris stridents vous rendent votre regard. Sont-ce là les fameux Fomori, qui ont décimé la population de Paris en quelques semaines ? Comment réagissez-vous quand les créatures hurlent en votre direction et disparaissent presque instantanément ?

4 Entre les immeubles en ruine, des collines de déchets. De ces monticules, entassés là depuis l'avènement de Millevaux, poussent des formes végétales et fongiques improbables, suintant dans toutes les directions et dégageant un odeur insoutenable. Quelle plante que vous pensiez disparue y trouvez vous ? Quelle propriété utile a-t-elle ?
5 La Veine, lente et grumeleuse, s'écoule entre ses rives bétonnées en direction de la ville. Que voyez-vous surnager, crevant la surface de vase, qui attire votre attention ? Tentez-vous de l'attraper malgré les remugles insupportables émanant des eaux boueuses ?
6 Au loin, par un espace entre les arbres denses, vous apercevez un monument, autrefois symbole de Paris. Lequel est-ce ? Comment a-t-il profondément changé, au-delà de la ruine qui l'assaille ?

Fin de l'acte :
Vous souhaitez pénétrer dans les profondeurs de Metro et devez pour cela trouver une entrée : allez à l'acte II (Entrer dans Métro).
Vous faites partie des braves ou des fous qui sont prêts à passer par la Surface désertée, où se tenait autrefois Paris : allez à l'acte A (La Surface)

II ACTE PRINCIPAL 2 : Entrer dans Metro

Vous avez pour objectif d'entrer dans Metro. Pour cela, vous devez trouver un subterfuge pour ne pas être rejeté·es immédiatement de l'enclave surpeuplée.

Question collégiale sur l'entrée choisie :
Quel type d'entrée souterraine avez-vous choisi pour pénétrer dans Metro ? Qu'augure-t-elle quant à vos chances d'accomplir votre objectif ?
1 Station de métro
2 Cave
3 Bouche d'égout
4 Ancien centre commercial
5 Ancien musée à galeries souterraines

Par ailleurs, répondez ensemble à deux questions de la liste suivante.
1 Qui voyez-vous en charge de garder cette entrée ? Qu'est-ce qui, dans leur apparence, vous donne le sentiment qu'il devrait être possible de négocier ?
2 Vous voyez une autre personne en train d'approcher de l'entrée avant vous. Parvient-elle à emprunter le passage ? Si oui, par quel moyen étrange ? Si non, qu'est-ce qui l'en empêche malgré sa détermination ?
3 Quels sont les signes visibles, jusqu'à l'extérieur de ce passage, de la surpopulation de Metro ?
4 Quelles marques de lutte récentes apercevez-vous ? Avec quel genre de créature le combat semble-t-il avoir eu lieu ?
5 Quel mécanisme de sécurité datant de l'Age d'or fonctionne encore ici ? En quoi a-t-il été détourné de son utilisation originale ?
6 L'un·e d'entre vous a la certitude d'avoir déjà emprunté ce passage. Qui est-ce ? Quel sort atroce l'y attendait de l'autre côté ?

Méthode :
Comment vous y prenez vous pour maximiser vos chances d'entrer dans Metro sans vous en faire rejeter aussitôt ? Vous pouvez vous inspirer de la liste suivante.
1 Attendre que la garde se relâche / trouver une autre entrée non gardée
2 Attendre la nuit noire
3 Vous faire passer pour des commerçants
4 Créer une distraction
5 Effectuer un rituel
6 ★ Massacrer toute personne se tenant sur votre chemin
7 ☆ Passer suffisamment de temps à sympathiser avec un·e garde pour qu'iel vous laisse passer

Comment l'entrée se passe :
Si vous souhaitez rajouter une péripétie lors de l'entrée dans Metro, choisissez parmi la liste suivante, sinon allez à la fin de l'acte.
1 Alors que vous vous approchez, le passage s'ouvre soudainement, dévoilant une personne aux mains ligotées, poussées sans ménagement vers l'extérieur. Comment réagissez-vous à ce contretemps ? Si vous voulez en savoir plus sur cet·te exilé·e quitte à révéler votre présence, allez à l'acte flottant 2 (Les Brutes de la Guilde).
2 Alors que vous vous approchez, vous entendez derrière vous un groupe de personne approcher et vous hurler de vous arrêter. Que faites-vous pour rentrer malgré tout ? Que cela vous coûte-t-il ? Si vous vous ruez simplement droit dans les souterrains et courez au hasard, alors allez à l'acte B (Se Perdre dans les Boyaux).
3 Alors que vous vous approchez, vous apercevez dans la pénombre un faible clignotement rouge, imperturbable et menaçant. Quand vos yeux s'habituent à l'obscurité, vous voyez un œil métallique vous observer silencieusement. Qui imaginez-vous se trouver de l'autre côté ? En quoi la réalité est-elle bien pire ?
4 D'un passage que vous n'aviez pas aperçu se déverse soudain un flot d'ordures en tout genre. Le fracas est aussitôt accompagné du vrombissement d'une armée de mouches, et la puanteur de la décomposition vous pique les yeux. Que voyez-vous parmi cet amas qui vous rappelle un souvenir que vous aviez oublié ? Le récupérez-vous ?
5 Dans les murs du premier souterrain que vous atteignez, vous voyez apparaître, comme dessiné par un tube néon, un signe inconnu. Il fait sur vous une impression terrible mais disparaît aussitôt, et vous seriez bien incapables de le redessiner. Pourtant, à présent une petite voix susurre une langue inconnue dans l'esprit de l'un·e d'entre vous. Qui ? Quel augure catastrophique vous fait-elle pressentir ? Vous avez vu le Signe : allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.
6 Alors que vous vous engouffrez dans l'entrée, vous entendez un crissement le long des parois. Des ronces sont en train de pousser à toute vitesse, raclant les parois et vrillant, menaçantes, vers l'intérieur. Que perdez-vous quand vous vous ruez à l'intérieur avant que le passage ne soit bloqué ?

Fin de l'acte :
Votre entrée vous amène-t-elle à la ville ? Si oui allez à l'acte III (Les Communautés de Metro). Sinon, vous errez dans des boyaux souterrains déserts. Allez à l'acte B (Se Perdre dans les Boyaux).

III ACTE PRINCIPAL 3 : Les Communautés de Metro

Chaque tunnel de Metro est différent. Dans chaque recoin se cache l'ingéniosité de ses habitants pour leur survie. Cela ne change pas le fait que les couches supérieures sont, fondamentalement, un réseau de bidonvilles où les épidémies et les famines se succèdent en moins de temps qu'il ne faut pour dire « fléau ».

Depuis ce lieu labyrinthique, vous pourrez atteindre la plupart des autres endroits de la ville souterraine. **Choisissez au moins un lieu peuplé que vous traversez lors de votre progression.** Vous pouvez le décrire très brièvement où y jouer une scène entière en vous inspirant des descriptions ci-dessous.
Entre chaque lieu, décrivez un autre lieu que vous traversez sans vous y arrêter et une personne dont vous croisez le regard (vous pouvez vous aider des portraits Millevaux).
Gardez toujours votre objectif à l'esprit, car personne d'autre ne le fera à votre place.

1 ★ *Le cimetière/laboratoire des lazaréens*, croyant en la résurrection forcée. Les habitant·es sont des non-morts, maintenus en vie par l'Égrégore et se comportant normalement, au point que vous ne remarquerez rien au début. Si ce n'est qu'iels « convertissent » tous les étrangers en les ressuscitant…après les avoir tué·es bien entendu. Que sacrifiez-vous pour fuir ? Comment empêchez-vous les lazaréens d'envahir le reste de Metro, pour qu'ils ne compromettent pas votre objectif ?
2 *Le tunnel cul-de-sac des chasseurs de peste*. Leurs masques de médecin de peste et leurs grandes robes noires sont censées les protéger de la contamination, mais leur méthode d'action est surtout le massacre systématique de tout rongeur. Revendu ensuite au marché de viande ou aux passants. Quel rituel étrange vous apprennent-ils pour vous protéger de la vermine ? Est-il efficace ? Si oui, que vous coûte-t-il ?
3 *Le tunnel rempli de panneaux indicateurs du culte de l'oubli*. Croyant à l'innocence de l'ignorance, les pratiquant·es donnent volontiers tous leurs souvenirs au Mont-de-Piété, installé judicieusement juste à côté. Quelle personne que vous aviez presque oubliée rencontrez-vous ? Cherchez-vous à lui rendre la mémoire ? Si oui, comment réagit-elle ? Sinon, quel souvenir associé à elle laissez-vous au Mont-de-Piété ?
4 *Le tunnel bruyant du culte du chevreugne*. Depuis qu'un chevreugne s'est perdu dans les souterrains et a bu un écoulement radioactif lui permettant de parler la langue putride, de nombreuses personnes se sont mises à le vénérer, essayant d'imiter la langue putride à grand renfort de cri et borborygme inhumains. Quel horla étrange, appelé par ces grognements, observe la scène sans intervenir ?

(vous pouvez vous inspirer d'un tirage de horla aléatoire) Comment réagit-il à votre présence ?
5 *Le tunnel saccagé*, habitations détruites et cadavres entassés du champ de bataille d'une guerre de territoire. Les habitants des tunnels adjacents l'évitent, quitte à faire un grand détour. Seul·es quelques mercenaires le surveillent encore, et y traînent les personnes avec qui elles ont des comptes à régler. Vous êtes justement témoins d'un tel règlement de compte. Quel crime absurde, mais rendu grave par les particularités de Metro, a été commis ? Essayez-vous de vous interposer ? Si oui, allez à l'acte flottant 2 (Les Brutes de la Guilde).
6 ★ *La cave où se tenait autrefois une usine de drogue illégale*. Les substances ont imprégné les murs et l'air est saturé de vapeurs hallucinogènes. Chacune de vos respirations vous entraîne plus loin dans un délire mémoriel. Quel souvenir torturé partagez-vous sous forme d'un rêve lucide ? Appartient-il à l'un·e d'entre vous ?
7 ☆ Au sein d'un tunnel peuplé, *un restaurant raffiné* qui transforme des aliments douteux en mets délicieux. On y paie aussi bien en souvenirs qu'en denrées rares. Vous pouvez prendre le temps d'observer l'assemblage particulièrement hétéroclite des client·es. Si ce n'est pas la première communauté que vous visitez, qui retrouvez-vous que vous avez déjà rencontré dans Metro ? Sinon, vous rencontrez une personne qui dit vous connaître mais que vous avez oubliée. Qui est-elle ? Vous aide-t-elle dans votre objectif, ou s'y oppose-t-elle ?
8 *Un cimetière paisible, d*ans une niche creusée à même la paroi, où quelques tombes sont marquées de panneaux surchargés d'inscriptions. Quel nom que vous connaissez y est inscrit ? Qu'est-ce que cela vous fait ?
9 *Un réseau d'habitations extrêmement dense*, ne laissant comme tout passage qu'un couloir labyrinthique, grimpant et descendant sans cesse. Vous y marchez des heures, peut-être des jours. La densité de population est particulièrement propice aux grandes épidémies. Si vous y restez trop longtemps, allez à l'acte flottant 3 (Les Fléaux de Metro). Sinon (ou ensuite), comment sortez-vous enfin de ce labyrinthe ?
10 Au croisement de plusieurs tunnels d'habitation, *une place de marché active et bruyante*. Qu'y achetez-vous ? Quelle denrée de la surface cédez-vous en échange ? Une personne mieux habillée que la moyenne, semblant surveiller les transactions, vous hèle. Si vous répondez à son appel, allez à l'acte flottant 1 (La Guilde de Châtelet).
11 ☆ Dans une immense salle, *ancien centre de contrôle du métro* parisien, des rangées de serre hydroponiques abritent des plantations. L'air est lourd, oppressant de moiteur. Des personnes s'affairent. Quel arbuste, en fleur, trône au centre de cette pièce ? À quel souvenir fort, se passant à la surface, est-il associé ?
12 *Une montagne de déchets*, des hordes de rongeurs et autres animaux, une puanteur abominable jusqu'aux tunnels avoisinants. Quelle denrée ou ressource y

trouvent les locaux ? En quoi est-elle fondamentalement différente de son équivalent à la surface ? Comment peut-elle vous aider dans votre objectif ?
13 *Une communauté rebelle,* armée jusqu'aux dents, tolère très mal le passage d'étrangers, accusés d'être les espions des Notables. Quel portrait des Notables, ces humains plus tout à fait humains vivant au plus profond de Metro, vous dresse-t-on ? Par quel sacrifice cette communauté finit-elle par vous tolérer ? Si vous restez assez longtemps pour être témoins d'un mouvement de rébellion, allez à l'acte C (Rébellion).
14 *Une station du dernier métro*, encore étrangement en service. Quelques personnes attendent sur le quai défoncé que le couloir moite et sombre vomisse la seule rame encore en service. Si vous souhaitez emprunter le dernier métro, allez à l'acte D (Le Dernier Metro).

Fin de l'acte :
Est-ce que vous fuyez tout ce monde quitte à vous perdre ? Allez à l'acte B (Se Perdre dans les Boyaux).
Sinon, qu'est-ce qui vous fait penser que les Notables pourraient vous aider dans votre objectif ? Vous descendez plus profond, à la rencontre des maîtres des lieux. Allez à l'acte IV (Les Notables).

IV ACTE PRINCIPAL 4 : Les Notables

Si on ne peut pas parler réellement de gouvernement dans Metro, on peut tout de même distinguer les groupes qui survivent de ceux qui ont du pouvoir. Ces derniers sont les Notables, ils vivent au plus profond des réseaux souterrains, dans un réseau de cavernes immenses appelée les Hypogées, et entretiennent un mode de vie aristocratique en terrorisant les étages supérieurs.

Question collégiale sur les Notables :
Quel attribut physique distingue les notables des autres humains habitant Metro ? Heureusement pour vous, de nombreux habitant·es de Metro vivent également dans les Hypogées, en tant que gardes ou esclaves. Comment faites-vous pour passer inaperçus ?

Scène sur-réaliste :
Inconscients de l'existence de Millevaux, les Notables vivent un pseudo-âge d'or dont la grandeur n'a d'égal que la décadence. Leurs vies semblent être une série incessante de célébrations grandiloquentes mêlant arts, religion et folie pure. Vous arrivez donc nécessairement au beau milieu d'un de ces événements. Quel est-il ? Si vous y survivez, vous pourrez ensuite **Demander une faveur.**
1 Un opéra tragique. L'histoire d'une voyageuse ne retrouvant plus le chemin de chez elle, ballottée par le destin et les mésaventures. En quoi le final est-il inattendu ? Comment est-ce que vous, voyageurs errants, le vivez-vous ?
2 Une orgie, un banquet ostensiblement avarié où tous les convives finissent nus, empêtrés les uns dans les autres. Quelle nourriture dont vous n'aviez alors qu'entendu parler est ici en abondance ? Si vous prenez part à l'orgie en lâchant prise, allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes.
3 Un bal somptueux où des musiques stridentes et infernales rythment des danses saccadées et hypnotiques. Ici, même les habitant·es de Metro dansent. Quel·le Notable, oubliant sa position ou bien trop ivre pour remarquer la vôtre, vous invite spontanément à danser ? Comment son apparence est-elle à la fois repoussante et fascinante ? Si vous acceptez, allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes.
4 Un musée où sont entreposées des reliques de l'Âge d'or, parfois en état de marche, toujours corrompues par Millevaux. Quel objet pourrait aider votre objectif ? Que faites-vous pour l'obtenir ?
5 Un série de conférences est tenue par des Notables très sérieux·ses sur des sujets que vous ne parvenez pas à comprendre. Quel est le fondement de cette doctrine prônant la folie comme idéal de vie ? Et quel animal monstrueux à l'existence théorique est décrit et étudié avec le plus grand sérieux ? Si vous écoutez jusqu'au bout, allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes.

6 ★ L'annonce d'un nouveau gouvernement est en cours. Les anciens membres sont jeté·es en pâture à l'assemblée de Notables, qui les dévore bruyamment. Si vous prenez part à ce « banquet », allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes.
7 ☆ Une sculpture monumentale est révélée dans une immense caverne. Pourquoi est-ce que ce qu'elle représente vous remplit d'espoir ?
8 Au nom d'une antique tradition, un combat rituel est en train de prendre place, et vous vous trouvez dans l'arène. Comment vous-êtes vous retrouvé·es dans ce combat ? Qui y prend part? Comment défendez-vous votre vie ? Si vous êtes prêt·es à tuer pour survivre, vous gagnez ce combat contre toute attente et êtes acclamé·es. Si vous préférez la fuite, votre tête est mise à prix et vous devez passer quelques temps à vous cacher : allez à l'acte B (Se Perdre dans les Boyaux).

Demander une faveur :
Si vous êtes encore sain·es d'esprit à ce stade, c'est probablement que votre objectif vous a maintenu·e en vie. Vous pouvez demander une faveur aux Notables en vous faisant passer pour un·e habitant·e de Metro. Faites attention, toutefois, vous obtiendrez exactement ce que vous demandez, mais la manière sera la pire imaginable.
Vous êtes libres d'imaginer le détail, mais une consigne : le moyen d'accéder à votre but est :
1 profondément absurde
2 contraire à votre moral
3 inutilement violent
4 les trois (absurde, immoral, violent) à la fois

Fin de l'acte :
Si vous souhaitez vous établir dans Metro, retournez à l'acte III (Les Communautés de Metro), choisissez ou créez une communauté que vous rejoignez ou avec laquelle vous cohabitez et racontez un épilogue.
Si vous souhaitez sortir, soit parce que vous avez rempli votre objectif, soit parce qu'il est inatteignable, allez à l'acte V (Sortir).
Si vous souhaitez rencontrer le Roi en Jaune, allez directement à l'acte 3 de la jauge des emmerdes.

V ACTE PRINCIPAL 5 : Sortir

Que ce soit victorieu·x·ses ou dépité·es, vos pas se dirigent vers la sortie de Metro. Mais il est rare de sortir de Metro par la grande porte, et il est de toute façon probable que bien des choses vous retiennent ici-bas.

Question collégiale :
Quel dilemme le fait de vouloir sortir suscite-t-il ? Vous pouvez vous inspirer de la liste suivante :
1 Millevaux est beaucoup plus dangereuse que Metro, vous avez peur d'y retourner.
2 ☆ Vous avez noué des liens avec certain·es habitant·es de Metro, qui s'opposeront avec véhémence à votre départ.
3 Vous êtes recherché·es à la surface, et Metro vous offre la possibilité de repartir à zéro.
4 Votre intrusion n'est pas passé inaperçue, et vous savez que vous serez poursuivi·es pour toujours à l'extérieur.
5 Vous devez une faveur à quelqu'un dans Metro, et vous craignez les représailles que cette personne peut déclencher.
6 ★ Vous êtes devenu·es dépendants à certains champignons ne poussant que dans Metro, votre survie à la surface est compromise.

Si vous cédez, et décidez finalement de rester, retournez à l'acte III (Les Communautés de Metro), choisissez ou créez une communauté que vous rejoignez ou avec laquelle vous cohabitez et racontez un épilogue.

Si vous sortez malgré tout, décrivez chacun·e, dans votre épilogue, une chose que vous devez abandonner derrière vous, et une chose que vous volez à Metro.

A. ACTE SECONDAIRE 1 : La Surface

Une seule chose explique que plusieurs centaines de milliers de gens s'agglutinent dans les souterrains de Metro. La peur de la Forêt et la peur de la Surface sont plus fortes encore que les conditions de vie misérables des sous-sols. Les seules créatures, humaines ou non, pouvant survivre à la Surface sont si terribles que vous ne souhaitez pas les rencontrer.

Listes de questions de l'acte :

1 Dans le silence des rues désertes, il neige des flocons de papiers, portant des fragments d'inscriptions publicitaires incompréhensibles tant les morceaux sont petits. Quel émotion suscitent-t-ils en vous ? Si vous les lisez avec trop d'attention, vous découvrez des vérités dérangeantes. Vous y lisez le Signe : allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.

2 Des individus tatoués de la tête aux pieds vous observent depuis l'autre rive de la Veine. Vous ne rêvez pas, leurs tatouages bougent, fluctuent en couleur et en forme. Ces personnes n'ont pas l'air hostiles, seulement méfiantes. Que leur criez-vous pour les amadouer ? Quand vous leur posez des questions sur leurs tatouages, quels sont les pouvoirs qu'elles disent posséder grâce à ceux-ci ? Les croyez-vous ?

3 Des cris terrifiants au loin, s'éteignant dans un râle morbide. Ça y est, les Fomori, ces créatures humanoïdes atroces ayant dépeuplé la capitales, sont de sortie. Dans quel endroit exigu vous cachez-vous ? Quelle(s) histoire(s) vous racontez-vous, la voix tremblante, pour oublier la terreur ?

4 Un canot en plastique dont on devine à peine l'ancienne couleur bleue dérive lentement sur la Veine. Vous n'avez vu aucun pont que les guerres et la rouille n'aient pas détruits, c'est peut-être votre seule chance de traverser. Le faites-vous ? Si oui, quelles créatures aquatiques devinez-vous, cachées sous l'épaisse boue de surface, quand le canot la brise tant bien que mal ?

5 Au loin, tels un géant déchu, les deux premiers étages de la Tour Eiffel s'élancent vers le ciel. Le dernier étage gît à terre. La carcasse de fer rouillé abrite un campement grouillant de personnes habitant autrefois Metro, maintenant exilées. Si vous souhaitez entrer dans cette communauté et oublier Metro, en piste pour le théâtre Inflorenza La Mémoire et la Peau. Sinon, quel terrible secret sur Metro vous révèlent les exilés au sujet de votre objectif ? Quelle ressource vitale devez-vous leur céder en échange ?

6 ★ Depuis l'intérieur des murs toujours blancs du Sacré-Coeur s'élèvent des chants funèbres. En son sein, un horla dirige un petit groupe de fidèles fanatiques. Quel événement traumatique a créé une concentration d'émotion assez forte parmi des exilé·es pour créer ce horla ? Comment prévoit-il d'envahir Metro ?

Fin de l'acte :

Vous trouvez une entrée de Metro non gardée et vous faufilez à l’intérieur. Allez à l'acte III (Les Communautés de Metro)

B. ACTE SECONDAIRE 2 : Se perdre dans les boyaux

Rien ne ressemble plus à une voie de métropolitain désaffectée qu'une autre voie de métropolitain désaffectée, et vous le découvrez avec angoisse. Vous avez perdu le chemin des zones peuplées de Metro, et ne pouvez qu'errer pendant des jours dans ce réseau tentaculaires de galeries vides en attendant de tomber, irrémédiablement, sur celles-ci.

Liste de questions de l'acte :

1 Des rangées de crânes et de fémurs, alignées sur les parois des galeries pendant des kilomètres. Et derrière elles, les ossements de millions de personnes, entassés sans ordre, vous observent en silence. Vous pouvez effectuer un rituel dans le silence infini de ces boyaux pour chasser les esprits se cachant derrière ces yeux vides. Si vous le faites, vous devez tracer le Signe. Allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.

2 Vous marchez dans des galeries moites, où suintent et gouttent continûment des filets d'eau croupie. Et puis vous oubliez. Pourquoi vous êtes là, d'où vous venez, peut-être même votre nom. Combien de temps cela dure-t-il ? Si vous êtes seul·e, quel objet anodin en votre possession vous rend soudain vos souvenirs ? Sinon, quelle interaction surréaliste avez-vous entre vous avant que la mémoire ne vous revienne ?

3 D'abord voletant juste à la limite de votre champ de vision, puis devenant de plus en plus concrètes, des silhouettes humanoïdes apparaissent. À quels souvenirs enfouis très profondément sont-elles associées ? Essayez-vous de les garder auprès de vous ? Si vous écoutez leurs chuchotements psychédéliques, elles vous parleront du Signe : allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.

4 L'odeur devient insupportable bien avant que vous n'entendiez le clapotis de l'eau. Puis vous entendez le bruit d'un grand nombre de rongeurs, grouillant dans des galeries proches. Quand vous atteignez enfin les conduites remplies d'immondices des égouts, des petits yeux intelligents vous observent depuis l'obscurité. Beaucoup d'yeux. Essayez-vous de communiquer avec les rongeurs? Si oui, décrivez comment vous vous faites comprendre, puis vous pouvez leur demander le chemin vers les tunnels habités les plus proches en échange de toute votre nourriture. Allez à l'acte flottant 1 (La Guilde de Châtelet). Sinon, un horl'rat (à vous d'imaginer le détail) vous suivra tant que vous êtes dans Metro.

5 Vous aviez eu la bonne idée de suivre d'anciens rails de métro. Mais après une heure ou un jour, ceux-ci s'arrêtent soudainement, au bord d'un trou béant dans le sol de la galerie. Vous n'en voyez pas le fond, mais vous croyez apercevoir une forme quelques mètres plus bas. Qu'est-ce et pourquoi tenez vous à vous en emparer ? Comment vous y prenez-vous ?

6 Sur la paroi d'une galerie creusée à même la terre, un réseau micellaire dense est révélé. Les pulsations biochimiques courant le long de ses racines transporte

des nutriments, des minéraux, et des informations. Quelle révélation importante sussurent-elles à l'oreille attentive ? Si vous y prêtez attention, les champignons traceront le Signe : allez à l'acte 1 de la jauge de emmerdes.
7 Même la personne qui parmi vous a le meilleur sens de l'orientation est à présent complètement perdue, vous ne parvenez même plus à revenir sur vos pas. Une seule explication possible, les galeries se déplacent, lentement, la nuit, quand vous dormez, quand votre vigilance se relâche. Vous finissez par rencontrer une personne étrange qui s'en sert pour des activités…discrètes. Lesquelles ? Pourquoi votre présence, inattendue, l'arrange ? Essayez vous de sympathiser ? Si oui, il vous révèle son tatouage : le Signe. Allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.
8 ★ La faim. Cela fait longtemps que vous rationnez vos provisions, que vous mangez la moindre racine ou moisissure que vous apercevez. Mais depuis quelques jours, vous avez l'impression d'être suivis. À moins que ce ne soit vous-mêmes qui changiez ? Une pulsion de destruction emplit l'un·e de vous. Comment la contenez-vous ? Si elle est encore présente quand vous atteignez une communauté, allez à l'acte flottant 3 (Les Fléaux de Metro).
9 À l'approche d'un énième cul-de-sac, vous entendez une personne réfléchir à voix haute. Remarquant votre approche, cette femme se présente comme une exploratrice des souterrains, qui compte bien en découvrir tous les secrets. Ses connaissances peuvent probablement vous aider pour atteindre votre objectif, mais risquent de vous attirer des ennuis. Si vous discutez avec elle, elle vous révèle une vérité dérangeante et trace le Signe. Allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.
10 ☆ Une douce odeur de végétation atteint vos narines. Puis après encore quelques embranchements, vous découvrez une source chaude, remplie de plantes et d'animaux albinos. Parmi ces derniers, la plupart sont craintifs et s'éloignent à votre approche, mais un petit rongeur montre de la curiosité à votre égard. Le prenez-vous avec vous ? Si oui, donnez-lui un nom. Sinon, prenez le temps de raconter une scène de jeu, puis de tristes adieux.
11 À la lueur d'un feu de camp, loin dans le tunnel devant vous, vous repérez une présence humaine. L'homme se présente comme un conteur itinérant, qui luttait autrefois contre l'oubli grâce à ses chansons, mais qui y a succombé depuis. Il ne parvient pas à sortir de ces galeries vides, car il a été maudit par un horla. Si vous lui demandez de chanter, il le fera et vous apprendra quelque chose d'utile pour votre objectif. Toutefois, cela a mis le horla dans une rage folle, allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes.
12 Dans le mur d'une paroi, à peine visible, vous avez découvert un escalier qui descend dans les profondeurs. Vos voix y résonnent avec un très long écho, mais il vous semble entendre des murmures provenant de loin, en bas des marches. Descendez-vous ? Si oui, allez à l'acte IV (Les Notables).

13 Après des jours de tunnels identiques et mornes, vous entendez un grand groupe de personnes s'approcher. Que faites-vous ? Si vous ne fuyez pas et les attendez, vous découvrez que ce sont des marchands se servant de ces tunnels pour transportez des marchandises, allez à l'acte flottant 1 (la Guilde de Châtelet). Si au contraire vous vous cachez puis remontez leur piste, vous tombez sur une station de métro, allez à l'acte D (le Dernier Metro).
14 Au détour d'un couloir, vous entendez des éclats de voix. Laquelle de ces voix vous est familière ? Vous comprenez, même sans voir la scène, que des brutes de la Guilde de Châtelet sont en train de régler des comptes. Vous interposez-vous ? Si oui, allez à l'acte flottant 2 (Les Brutes de la Guilde).

Fin de l'acte :
Vous atteignez enfin des tunnels peuplés. Allez à l'acte III (Les Communautés de Metro).

C. ACTE SECONDAIRE 3 : Rébellion

C'est assez. C'en est même trop. La misère, la maladie, l'oppression constante par les différentes factions en présence, une communauté est restée sage bien assez longtemps et explose violemment.

Questions collégiales sur cette rébellion :
Bien que les causes soient multiples, la rébellion prend une **cible précise**, qu'elle soit réellement responsable de ses problèmes ou non. Quelle est-elle ?
Vous pouvez choisir parmi la liste suivante pour vous aider.
1 La Guilde de Châtelet et leur monopole sur toutes les ressources utiles.
2 Les brutes de la Guilde et leurs guerres de territoire incessantes.
3 Les Notables et la terreur que leurs mercenaires, les « Nettoyeurs » inspirent.
4 La galerie d'à côté et son eau moins croupie.
5 ★ Des personnes considérées comme déviantes au sein même de la communauté.
6 Les horlas ou les créatures considérées comme telles.

Par ailleurs, définissez un **objectif concret** qui marquerait sa réussite (obtenir un privilège, faire fuir la cible, la soumettre, gagner du territoire, etc.).
Dans tous les cas, la **cible** de la rébellion n'est pas la seule cause des souffrances des rebelles. Qui profite de la situation ? Comment fait-iel pour que les rebelles l'ignorent ? Quelle est sa réaction face à la rébellion ? Gardez cet équilibre instable de pouvoirs et d'intérêts à l'esprit pour la suite de l'acte.

Répondez à une question si vous souhaitez une implication brève dans la Rébellion, ou si vous arrivez peu avant qu'elle ne prenne fin. Si vous souhaitez jouer un rôle important dans la rébellion pour devenir des héros, des salauds ou des martyrs, en piste pour une partie d'Inflorenza.
Liste des questions de l'acte :
1 Un conseil de guerre rassemble les chef·fe·s de la rébellion, ou du moins les personnes sur qui repose de fait la responsabilité de la diriger. Y êtes vous convié·es officiellement ou avez-vous décidé de venir par vous-mêmes ? Quelle stratégie audacieuse est proposée pour affaiblir la cible ? Quel lourd sacrifice requerra-t-elle ?
2 Pour parvenir à leurs fins, les rebelles décident d'utiliser un puissant rituel occulte, censé leur octroyer un avantage décisif. Quel est-il ? Quelle cérémonie ignoble a lieu pour que le rituel face effet ? Fonctionne-t-il ? Si oui, qui parmi vous est hanté durablement par les événements qui suivent ? Sinon, qu'arrive-t-il aux ritualistes ? Y a-t-il encore un espoir pour la rébellion ? Dans tous les cas, le rituel implique de tracer le Signe : faites un tour par l'acte 1 de la jauge des emmerdes.

3 Alors que la violence bat son plein, un autre parti (voir liste ci-dessus) intervient dans le conflit. Est-ce pour le tempérer ou pour en profiter ? Quel est leur objectif ? Comment cela chamboule-t-il l'équilibre des forces ? Cela change-t-il votre position dans le conflit ? Y a-t-il encore un espoir pour la rébellion ?
4 ★ Un massacre. Qu'elle ait été plus préparée, plus forte, plus nombreuse ou juste chanceuse, l'opposition a détruit une partie des résistances de la rébellion et en a décimé les gens, sans ménagement. Qu'avez-vous fait pour essayer de limiter les dégâts ? Pourquoi avez-vous le sentiment que ce fut inutile ? Y a-t-il encore un espoir pour la rébellion ?
5 Un·e prisonnier·e a été exécuté·e pour l'exemple par les rebelles. Comment réagissez-vous à la violence grandissante de ce conflit ? Pensez-vous qu'elle est productive ? Quelles représailles l'opposition promet-elle ?
6 ☆ Au coin du feu, autour d'un repas, dans le silence ou les conversations banales, il est de ces moments hors du temps qui font oublier que des choses atroces ont lieu autour de vous. Avec qui vous liez-vous d'amitié parmi les rebelles ? Pourquoi doute-t-iel de la légitimité de la rébellion ? Quel(s) souvenir(s) échangez-vous ?

Fin de l'acte :
Si vous fuyez la violence, allez à l'acte III (Les Communautés de Metro). Si les Nettoyeurs des Notables (qu'ils soient ou non la cible de la rébellion) matent la révolte, vous êtes fait·es prisonniers : allez à l'acte IV (Les Notables).
Si la Guilde est impliquée dans la rébellion, et que vous vous retrouvez face à ses caïds, allez à l'acte flottant 2 (Les Brutes de la Guilde).
Si la violence de la rébellion atteint un paroxysme inhumain, allez à l'acte 2 de la jauge des emmerdes.

D. ACTE SECONDAIRE 4 : Le Dernier Metro

Cela peut être très surprenant, mais il existe encore une ligne de métro en fonctionnement. Quelques personnes et pas mal de marchandises circulent dans un brouhaha de grincements métalliques que le conducteur, Raymond, insiste pour qualifier de « normal ».

Questions collégiales à propos de Raymond, le conducteur :
En quoi n'est-il plus tout à fait humain ? Pourquoi donne-t-il malgré tout envie de lui faire confiance ?
Puis répondez à une question représentant une péripétie sur le trajet.
Questions de l'acte :
1 Un gang de pillards font arrêter la rame en la menaçant avec des armes hétéroclites. Qu'est-ce qui vous fait penser que ce n'est pas la première fois que cela arrive ? Que leur donnez-vous de précieux en échange de vos vies ?
2 Une brute de la Guilde est à bord et observe tout le monde d'un air inquisiteur. Si vous le/la provoquez, un·e autre passager·e vous aide à éjecter la brute de la rame, puis vous propose de rejoindre un groupe de révolutionnaires. Allez à l'acte C (Rébellion). Sinon, il/elle prend à parti une autre personne voyageant avec vous et essaie de lui soutirer des informations. Si vous vous interposez, allez à l'acte flottant 2 (Les Brutes de la Guilde). Si vous baissez la tête et faites comme si vous n'aviez rien vu, comment vous sentez-vous face à ces injustices ?
3 La moitié de la rame est occupée par un groupe de serviteurs accompagnant leur Maîtresse. Vous ne pouvez apercevoir celle-ci, cachée derrière un rideau de feuilles que soutiennent ses serviteurs. Quelle question posez-vous à cette passagère mystérieuse ? Pourquoi sa réponse vous terrifie-t-elle ? Si, quand elle fait arrêter la rame au milieu des voies, vous la suivez, allez à l'acte IV (Les Notables).
4 La rame est pleine à craquer de marchandises stockées dans des caisses en bois ou en plastique, avec écrit dessus « CHÂTELET » dans une peinture s'écaillant. Quelle odeur étrange émane d'une de ces caisses ? De quoi pensez-vous qu'il s'agit ? Si vous donnez un coup de main pour les décharger à l'arrivée, allez à l'acte flottant 1 (la Guilde de Châtelet).
5 La rame s'arrête de manière imprévue. Quelle excuse invraisemblable et surnaturelle donne Raymond pour l'expliquer ? Attendez-vous que la rame reprenne son chemin ? Si oui, vous discutez avec une des personnes présentes pour passer le temps. Que vous apprend-elle sur la vie dans Metro ? Pouvez-vous l'aider ? Si vous préférez descendre tant que la rame est arrêtée, allez à l'acte B (Se perdre dans les boyaux).
6 Une gamine aux habits élimés se tient au milieu de la rame, et commence à prophétiser sur l'arrivée prochaine du jour de grâce pour Metro. Qui parmi vous voudrait la faire taire à tous prix ? Pourquoi ? Qui au contraire se sent rempli·e

d’espoir ? Si vous prêtez attention à ses dires dans le détail, vous y décelez une vérité dérangeante. Elle fait apparaître le Signe : allez à l’acte 1 de la jauge des emmerdes.

Fin de l’acte :
Si vous descendez dans une gare peuplée, allez à l'acte III (Les Communautés de Metro). Si vous comptez sortir de Metro par une ancienne station, allez à l'acte V (Sortir). Si vous descendez en marche au hasard, allez à l'acte B (Se Perdre dans les Boyaux). Si vous allez jusqu’à Châtelet, le terminus, allez à l'acte flottant 1 (La Guilde de Châtelet).

1. ACTE FLOTTANT 1 : La Guilde de Châtelet

La Guilde de Châtelet prospère au centre de tous les tunnels supérieurs de Metro, fournissant tout ce qu'il est impossible à avoir ailleurs – sauf de l'espace. Elle a forcément quelque chose que vous voulez, et elle saura mettre un prix dessus.

À quoi est-ce que vous aspirez le plus, quand vous rencontrez une des vendeuses de la guilde ? **Une liste non exhaustive de ses services :**
1 Trouver une nourriture spécifique, y compris la plus improbable
2 Obtenir un souvenir d'une nature précise
3 Oublier quelque chose qui s'est passé depuis votre entrée dans Metro
4 Passer un moment agréable en compagnie d'inconnu·es
5 Organiser un événement dans une communauté de Metro
6 Connaître ou divulguer un lourd secret
7 Effectuer un rituel magique
8 Gagner en sécurité, y compris diminuer l'animosité que les brutes de la Guilde ont à votre égard
9 Obtenir un remède contre un fléau, au prix d'en attirer un autre
10 Acquérir un objet très précis, y compris un artefact de l'Âge d'Or

Avez-vous quoique ce soit ayant assez de valeur pour l'échanger contre ce que vous demandez ? Sinon la Guilde vous demandera invariablement votre souvenir le plus cher.

Si vous ne voyagez pas seul·e, choisissez deux personnes effectuant un échange avec la Guilde, l'une aura une bonne surprise lors de l'échange, l'autre une mauvaise surprise. Vous pouvez vous inspirer de la liste ci-dessous :
1 Votre personnalité est radicalement changée suite à la perte du souvenir
2 Le service présente un effet secondaire que vous n'auriez pas pu prévoir
3 La vendeuse a une particularité (physique/mentale/magique) qui influence votre échange
4 Des personnes extérieures entendent parler de l'échange et vous interpellent
5 Le service a une dimension magique à laquelle vous ne vous attendiez pas

Fin de l'acte :
Retournez à l'acte qui vous a amené·es ici, ou au suivant dans l'ordre logique.

2. ACTE FLOTTANT 2 : Les Brutes de la Guilde

Que ce soit par choix ou par un malencontreux hasard, le résultat est le même : vous êtes nez à nez avec des brutes de la Guilde de Metro, en train de faire passer un sale quart d'heure à quelqu'un (peut-être vous-même).

Liste des questions de l'acte SI vous N'ÊTES PAS la victime :
1 De quel crime est accusée la personne malmenée par la Guilde ? Pourquoi ce crime est-il plus grave à Metro qu'à la surface ?
2 Qui parmi vous tente de s'interposer ? Qu'êtes-vous prêt à risquer pour cet·te inconnu·e ?
3 En quoi la personne malmenée est-elle liée à votre objectif dans Metro ? Qu'est-ce qui vous le fait comprendre ?
4 ★ Quelle manifestation de violence gratuite vous fait prendre la fuite ? Vous pardonnerez-vous de ne pas avoir aidé cette personne ?
5 Comment réagissez-vous lorsque retentit le premier coup de feu ?
6 Pris·es de pitié, conscient·es ou non de ce que vous faites, vous lancez une malédiction entre vos dents serrées. Comment se manifeste-t-elle de manière atroce ?

Liste des questions de l'acte SI vous ÊTES la victime :
1 Les ombres ont des oreilles. Où vous réfugiez-vous pour fuir les brutes ? Pourquoi le regrettez-vous aussitôt ?
2 Chez qui trouvez-vous une aide inespérée pour se porter garant de vous ? Que vous demande-t-on en échange ?
3 Qu'êtes vous prêt à sacrifier de votre objectif pour que la Guilde vous laisse en paix ?
4 Quel rituel magique faites-vous pour attirer le mauvais œil sur vos oppresseurs ? Que vous coûte-t-il ?
5 ★ Vous vous êtes fait·es choper, ça y est. Votre seul espoir de vous en sortir est de balancer les méfaits (réels ou imaginés) d'une communauté qui vous a accueilli·es. Si vous le faites, des personnes qui vous sont chères paieront les conséquences. Sinon, les brutes feront tout leur possible pour détruire tout espoir d'accomplir votre objectif.

Terminer l'acte :
Retournez à l'acte qui vous a amené·es ici, ou au suivant dans l'ordre logique.

3. ACTE FLOTTANT 3 : Les Fléaux de Metro

La famine, la maladie et les monstres, voilà ce qui rythme la vie des habitant·es de Metro. Et maintenant, où que vous soyez, vous allez les découvrir par vous-même.

La nature du fléau :
1 La faim transforme progressivement les personnes autour de vous en monstres prêts à tout pour se mettre un peu de nourriture sous la dent. Pourquoi n'y a-t-il plus assez de nourriture comestible ?
2 Une personne est en train de muter progressivement en Fomori, les monstres cadavériques qui peuplent la Surface. Pourquoi est-ce que cela semble contagieux ?
3 Une épidémie, initialement bénigne, a commencé à faucher toute une communauté. Quels sont ses symptômes, d'apparence anodine, qui, décuplés, rongent les malades de l'intérieur ?
4 Des crises d'amnésie totales se multiplient, comme si les souvenirs étaient siphonnés vers le néant. Quel unique trait de caractère reste-t-il aux personnes touchées ?
5 La pollution rend certaines personnes extrêmement malades, à peine capables de bouger, vomissant des flots d'ordure. Qui parmi vous développe les premiers symptômes ?
6 Des personnes développent la maladie du Béton Armé : leurs os se transforment en tiges de métal et leurs organes en minéral.

Liste des questions de l'acte :
Quelles sont les solutions envisagées pour endiguer ce fléau ? Vous pouvez en imaginer une, ou choisir parmi la liste ci-dessous. Dans tous les cas, répondez alors aux questions : pourquoi est-il mis en place manière dysfonctionnelle ? Qui profite de la situation pour des fins malheureuses ? Comment cela prend-il fin ?
1 Un confinement total.
2 ★ L'extermination des personnes atteintes.
3 Le retour en force de la religion et de ses prophètes. Ils tracent le Signe: à la fin de l'acte, allez à l'acte 1 de la jauge des emmerdes.
4 La recherche désespérée d'un remède.
5 ☆ Une solidarité inattendue entre des populations d'habitude rivales.
6 Une malheureuse solution, violente et gratuite, qui ne marche que par hasard.

Terminer l'acte :
Retournez à l'acte qui vous a amené·es ici, ou au suivant dans l'ordre logique.

1. JAUGE DES EMMERDES ACTE 1 : Le Signe Jaune

Des bruits courent sur l'existence d'un horla divin, le plus puissant de tou·te·s depuis Shub-Niggurath, dont le souffle seul peut prendre ou donner la vie. Sa venue serait pour bientôt. Très bientôt.

Connaissances interdites, prophètes apocalyptiques, livres oubliés, toutes les rumeurs concordent sur l'importance du Signe Jaune. Le Signe Jaune est Sa signature apposée à notre réalité. Chaque fois que vous voyez le Signe, plusieurs conséquences ont lieu.
D'une part, tous les *symptômes* que vous avez déjà s'accentuent.
D'autre part, vous développez de nouveaux s*ymptômes* dans la liste suivante.

Liste des symptômes :
1 Des murmures dans le crâne vous révèlent d'atroces vérités dans une langue inconnue, à chaque instant de votre vie. Quel secret à propos de votre passé vous révèlent-ils ?
2 Vous développez de nouveaux appendices : bras, jambes, nez, tentacules, mandibules, pattes, ailes, griffes, défenses, dards… Comment rendent-ils des actions quotidiennes particulièrement difficiles ? Comment réagit votre entourage ?
3 ★ Vous perdez connaissance, régulièrement, aux pires moments. Et quand vous revenez à vous, d'horribles choses ont eu lieu. Quelle pulsion au fond de vous s'exprime ainsi ?
4 Vous développez des pouvoirs surnaturels très puissants. Mais vous ne les contrôlez pas. Qu'espérez-vous pouvoir en faire ? Que vous forcent-ils à faire ?
5 Vous perdez des souvenirs, de manière aléatoire. La crise de manque vous guette. Comment vous procurez-vous des souvenirs quand cela devient intolérable ?
6 Vous développez une apparence cadavérique. Bientôt, vous ne serez qu'un cadavre momifié ambulant. Que faites-vous pour essayer d'endiguer la progression de cet état ?
7 Le Signe est tatoué sur votre front. En avez-vous conscience ? Si vous ne le cachez pas, toutes les personnes autour de vous vont développer les symptômes de la venue du Roi également.
8 Handicap : vous ne pouvez plus jamais mentir. Chaque fois que vous essayez de mentir, vous prononcez un mantra du livre du Roi.
9 Handicap : vous ne pouvez plus vous nourrir que de [non comestible].
10 Handicap : vous oubliez définitivement toute langue à part la langue putride.

Terminer l'acte :

Retournez à l’acte qui vous a amené·es ici, ou, si vous avez plus de 2 symptômes, allez à l’acte 2 de la jauge des emmerdes.

2. JAUGE DES EMMERDES ACTE 2 : Les crises de Folies

Sa venue est proche. De nombreuses personnes disent L'avoir vu. Sa venue est proche. Des graves crises de folie collectives se déclenchent. Sa venue est proche. De nombreux dégâts sont rapportés. Sa venue est proche. Vous sentez une impression de grâce, un bonheur irrésistible. Sa venue est proche. Que ferez-vous pour l'honorer ?

Vos *symptôme*s sont plus handicapants que jamais. Si c'est la première fois que vous êtes à cet acte, décrivez comment ils se manifestent dans la crise de folie que vous traversez, à choisir parmi la liste ci-dessous.
Sinon, allez directement à l'acte 3 de la jauge des emmerdes.

Liste des questions de l'acte :

1 Des prophètes apocalyptiques s'élèvent et haranguent la foule. Jeanne Crade, bandeau sur un œil et couteau rouillé à la main, prêche le renouveau par la mort et la destruction, l'absolution par le meurtre de son prochain. Qui voyez-vous se faire massacrer sous vos yeux ? Qui parmi vous doit être retenu·es pour ne pas prendre part à la vague de violence ? Qui s'en sert pour assouvir une vengeance personnelle ?

2 Des cris suraigus résonnent dans les tunnels. Des danses fanatiques commencent, à en perdre le souffle et la raison. Puis tout le monde retombe d'un coup, exténué·es. Ou mort·es. Dans quel état finissez-vous ? Qu'avez-vous perdu de précieux pendant ce moment de perte de contrôle ?

3 ★ Des vêtements déchirés, des cris déchirants. Des corps nus, enlacés à même le sol et les immondices qui s'y multiplient. Malgré vous, vous vous retrouvez dans les bras d'une personne que vous avez déjà croisée dans Metro. Qui est-ce ? Comment a-t-elle changé·e ? Comment réagissez-vous quand vous reprenez le contrôle sur vos actes ?

4 Des accès de violence se déclenchent dans tous les tunnels. Des bâtiments sont détruits. Des réserves sont saccagées. Des souvenirs sont perdus. Que détruisez-vous de précieux ? Qu'arrivez-vous à protéger malgré tout ?

5 ★ Des gestes répétés. Compulsivement. Encore et encore. Des membres qui s'usent jusqu'au sang, jusqu'à l'os. Qui devez-vous retenir de se blesser durablement ? Qui vous arrête à votre tour ?

6 Les Horlas sortent des parois, du sol, des rêves. Ils vous tendent la main. Les suivez-vous ? Si oui, allez à l'acte 3 de la jauge des emmerdes. Sinon, qu'est-ce qui vous retient ici ?

Terminer l'acte :

Demandez vous comment la suite de votre séjour dans Metro sera affecté par ces événements.
Puis retournez à l'acte qui vous a amené·es ici, ou au suivant dans l'ordre logique.

3. JAUGE DES EMMERDES ACTE 3 : Le Roi en Jaune

Le Roi, tout le monde n'a que ce mot à la bouche. Il arrive, qu'ils disent. Il nous sauvera de cet enfer, à c'qu'il paraît. Bah il se pourrait bien qu'aujourd'hui on soit fixé.

Les signes avant-coureurs de l'arrivée du Roi en Jaune :
Comment son arrivée se manifeste-t-elle concrètement ?
1 Un rêve éveillé, peuplé d'hallucinations sensorielles et rythmé de mouvements incontrôlés saisit toutes les personnes présentes.
2 Des silhouettes en haillon, les serviteurs du Roi provenant d'Ailleurs, sont aperçues du coin de l'œil, grouillantes, rampantes, partout.
3 Des chants obsédants en une langue inconnue résonnent dans les tunnels à en faire vibrer les parois.
4 Un rire profond, tonitruant, s'élève de toutes les directions en même temps, ne cessant pas pendant des heures.
5 Les racines, les champignons et les ronces se mettent à envahir tous les tunnels, croissant à une vitesse vertigineuse.
6 Les horlas « inférieurs », conscients de l'approche d'un seigneur tout puissant, débutent une danse macabre, rythmes arythmiques et mouvements désarticulés.

Rencontrer le Roi met fin à la partie dans une apothéose de folie. Si vous n'êtes pas prêt·e·s pour cela, allez à la section **Échapper au Roi** plus bas. Sinon, accrochez vos ceintures, débranchez vos rationalités, et choisissez parmi la liste ci-dessous :
1 Une procession rituelle s'achevant dans les mâchoires de la Folie. Vos sens s'éteignent un à un, quel est le dernier qui vous reste ? Quelle est la dernière sensation que vous en gardez ?
2 ★ Un massacre sanguinolent et systématique, dans une arène de gladiateurs hurlant des chants de mort. Qui tuez-vous parmi votre entourage ? Qui est la dernière personne debout ? Que fait-elle pour honorer le Roi ?
3 Une orgie dégénérant jusque dans l'oubli total de toute fonction vitale et la mort par déshydratation. Qu'y perdez-vous ? Quel souvenir y retrouvez-vous avant la fin ?
4 Un cauchemar spirale infini, partagé par toutes les personnes présentes, pour l'éternité. Où se déroule-t-il ? Quel élément personnel s'y trouve ? Quelle scène du cauchemar vous fait comprendre que ce n'est pas la réalité ? Comment réagissez-vous à la certitude d'y être coincé·es pour le reste des temps ?
5 Une grave cérémonie qui vous permet de rejoindre le culte définitivement, au prix de votre raison, et de l'intégrité de votre crâne. Rencontrerez-vous le Roi ? Quel vœu ferez-vous face à lui ? L'exauce-t-il ?

6 Vous devenez dépositaires d'une révélation sur la véritable nature du monde et devez arpenter le monde de Millevaux pour la répandre. Où partez-vous prêcher ? Quelle communauté finira par vous mettre en pièce pour votre hérésie ?

Échapper au Roi :
La proximité du Roi grille déjà certaines de vos connexions neuronales. Vous échapper sera un miracle, et la méthode sera peu orthodoxe.
Si vous souhaitez prendre du temps pour insister sur la perte logique, en piste pour une partie de La Tourbe et la Paupière, dont vos personnages se réveilleront, à l'abri, désorientés.
Sinon, définissez votre fuite à l'aide d'un Cadavre Exquis : désignez une personne devant choisir un verbe (n'impliquant pas forcément un mouvement), une personne devant choisir un objet (qui n'est pas forcément « traversable » en temps normal), puis les personnes restantes s'il y en a choisissent des détails supplémentaires (éléments sensoriels/moyens, etc.) Choisissez simultanément, en secret, puis révélez les éléments choisis et construisez une scène surréaliste à partir d'eux.
Si vous êtes seul·e, choisissez ces éléments en tirant au hasard des mots dans un dictionnaire (premier mot de la bonne catégorie d'une page ouverte au hasard), ou toute autre méthode que vous préférez.

Fin de l'acte :
Retournez à l'acte qui vous a amené·es ici ou au suivant dans l'ordre logique.

REPOUSSOIR : Fuir à tout prix

Vous ne voulez plus qu'une chose : sortir de ce lieu fou. Sortir de Metro est très simple : commettez un crime ou déplaisez simplement à la mauvaise personne, et on se fera un plaisir de vous indiquer le chemin de la sortie, l'exil à la Surface étant la seule condamnation en vigueur.

Question collégiale :
Quel crime ou incivilité choisissez-vous pour obtenir votre ticket de sortie ? Qu'est-ce qui ne se passe pas comme prévu au point que vous craigniez un moment pour vos vies ? Qui, parmi les personnes rencontrées dans Metro, vous sauve *in extremis* ?

Liste de questions suivant la question collégiale, une fois sorti·es des souterrains :
1 Qui parmi vous souhaiterait, au fond, rester, préférant l'insalubrité souterraine aux dangers de la Surface ?
2 Quel acte impulsif faites-vous pour vous débarrasser de la puanteur accumulée pendant votre temps sous terre ?
3 Qui vous a suivis ? Que veut-il/elle ?
4 Quel genre de transformation définitive ce voyage souterrain a-t-il opéré en vous ?
5 Quelle mauvaise rencontre faites-vous quand vous arrivez à la Surface ?

CRÉDITS

Texte par Milloupe et Thomas Munier, domaine public

Polices de caractère (gratuites pour usage non commercial) :
Atkinson Hyperlegible, Marko One, Outwrite

Inspirations ludiques :
- *Pour la Reine*, d'Alex Roberts